



Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Metode Role Playing

Dahlia¹, Sudirman²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Palopo

liad2892@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui aktivitas belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa menggunakan metode *role playing* pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ponrang Selatan Kabupaten Luwu, dan (2) mengetahui peningkatan hasil belajar PAI melalui penerapan metode role playing. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI yang disebabkan oleh pembelajaran monoton dengan metode ceramah, sehingga siswa kurang aktif dan motivasi belajar rendah. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kurt Lewin yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 27 siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ponrang Selatan. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa meningkat dari rata-rata 77% pada siklus I menjadi 92% pada siklus II (peningkatan 16%). Nilai rata-rata posttest meningkat dari 68 (ketuntasan 37%) pada siklus I menjadi 90 (ketuntasan 100%) pada siklus II. Dengan demikian, metode role playing terbukti efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PAI siswa.

Kata Kunci: Hasil belajar, PAI, *role playing*, aktivitas belajar, SMP

Abstract

This study aims to (1) identify the learning activities of Islamic Religious Education (PAI) students using the role-playing method in Grade VII of SMP Negeri 1 Ponrang Selatan, Luwu Regency, and (2) determine the improvement in PAI learning outcomes through the application of the role-playing method. The background of this research is the low learning outcomes of students in PAI subjects, which are caused by the monotonous lecture method, resulting in less active students and low learning motivation. This research employed Classroom Action Research (CAR) using Kurt Lewin's model, conducted in two cycles. The research subjects were 27 Grade VII students of SMP Negeri 1 Ponrang Selatan. Data were collected through observation, tests, and documentation. The results showed that students' learning activity increased from an average of 77% in cycle I to 92% in cycle II (an increase of 16%). The average posttest score increased from 68 (37% mastery) in cycle I to 90 (100% mastery) in cycle II. Therefore, the role-playing method is proven effective in improving students' activity and learning outcomes in PAI.

Keywords: *learning outcomes, Islamic Religious Education, role playing, learning activity, junior high school*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan kebutuhan dasar manusia yang berlangsung sepanjang hayat, bertujuan untuk mengembangkan potensi secara utuh, mencakup aspek intelektual, emosional, spiritual, dan sosial. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diarahkan untuk membentuk manusia beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab. Pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), pembelajaran tidak hanya mentransfer pengetahuan agama, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral dan membentuk karakter siswa.

Salah satu kunci keberhasilan pendidikan terletak pada proses pembelajaran di kelas. Pembelajaran yang efektif harus melibatkan interaksi aktif antara guru dan siswa, serta didukung oleh pemilihan metode yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Namun, pada kenyataannya, proses pembelajaran di berbagai satuan pendidikan masih menghadapi tantangan, seperti penggunaan metode ceramah yang dominan dan kurang melibatkan siswa secara aktif.

Penggunaan metode belajar sangat penting dan tanpanya, pembelajaran yang efektif akan sulit terwujud. Metode belajar memiliki fleksibilitas yang memungkinkannya digunakan untuk semua tingkatan peserta didik dan segala jenis pembelajaran. Penggunaan metode belajar dalam pembelajaran dapat mendorong peserta didik untuk mengambil tanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri dan mempertimbangkan dampak jangka panjang dari proses belajar. Metode belajar memegang peranan penting dalam meningkatkan semangat peserta didik dan mendorong motivasi belajar mereka. Hal ini karena metode belajar menjadi pondasi

penting dalam mengembangkan pengetahuan, terutama bagi peserta didik yang tengah menempuh proses pembelajaran.

Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh peserta didik setelah ia mengikuti kegiatan belajar. Hasil yang dicapai oleh peserta didik tersebut bisa berupa kemampuan-kemampuan, baik yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar. Selain itu, hasil belajar juga dapat diartikan sebagai hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 1 Ponrang Selatan, diketahui bahwa siswa kelas VII menunjukkan capaian hasil belajar yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Guru cenderung menggunakan metode ceramah yang monoton, sehingga siswa menjadi pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut, dibutuhkan inovasi metode pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa secara kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dari permasalahan ini peneliti menawarkan sebuah solusi melalui penerapan metode *role playing* (bermain peran) merupakan salah satu metode yang sesuai, karena mengajak siswa terlibat langsung dalam memerankan tokoh atau situasi tertentu yang berkaitan dengan materi. Dengan metode ini, siswa dapat mengembangkan keterampilan komunikasi, kerja sama, empati, dan pemahaman konsep secara kontekstual.

Salah satu pendekatan yang relevan adalah *metode Role Playing*, yaitu metode pembelajaran berbasis permainan peran yang memungkinkan siswa mengeksplorasi materi secara langsung melalui simulasi sosial. Metode ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mengembangkan keterampilan komunikasi, kerja sama, dan empati antar siswa. Metode bermain peran sangat efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil dari penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Ponrang Selatan Kabupaten Luwu.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu, penelitian tindakan kelas. Peningkatan hasil belajar adalah tujuan utama dari penelitian, pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di kelas VII SMP Negeri 1 Ponrang Selatan Kabupaten Luwu, pada penelitian ini peneliti terlibat langsung dalam seluruh proses penelitian. Subjek penelitian adalah pihak-pihak yang dijadikan objek dalam sebuah penelitian, dalam penelitian tindakan kelas ini yang menjadi subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Ponrang Selatan Kabupaten Luwu sebanyak 27 orang.

Pelaksanaan penelitian ini berlangsung selama satu bulan (Juli-Agustus). Dengan alokasi waktu tiga bulan, diharapkan penelitian ini dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan dengan hasil yang optimal. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII SMP Negeri 1 Ponrang Selatan Kabupaten Luwu yang beralamatkan di Desa To'balo, Kec. Ponrang Selatan, Kab. Luwu, Sulawesi Selatan.

Penelitian direncanakan terdiri dua siklus dimana setiap siklus terdiri dari 4 kali pertemuan. Masing- masing siklus menggunakan 4 tahap yaitu, tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Sasaran penelitian ini adalah peserta didik kelas

VII SMP Negeri 1 Ponrang Selatan Kabupaten Luwu untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan agama Islam melalui penerapan media *role playing*.

Penelitian ini menggunakan 3 instrumen pengumpulan data yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan dua cara yaitu:

1. Aktivitas siswa

Aktivitas siswa diperoleh melalui lembar observasi untuk mengevaluasi kesesuaian proses pembelajaran, kemudian dianalisis menggunakan persentase berikut.

$$P = \frac{X}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan :

P = aktivitas belajar siswa secara individu

x = skor aktivitas belajar yang diperoleh siswa secara individu

SMI = skor maksimal ideal

Untuk menghitung rata-rata aktivitas belajar siswa, digunakan rumus berikut.

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M = Mean

$\sum X$ = jumlah skor

N = banyaknya siswa

Selanjutnya, persentase aktivitas belajar dapat dihitung menggunakan rumus berikut.

$$\text{Persentase \%} = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

n = jumlah skor tiap aktivitas

N = jumlah skor maksimal seluruh aktivitas

Tabel 1 Pedoman Konversi PAP Skala Lima tentang Tingkatan Data Aktivitas Belajar Siswa pada Kemampuan Membaca Komprehensif

Percentase (%)	Kriteria Aktivitas Belajar Siswa
85-100	Sangat Aktif
70-84	Aktif
50-69	Cukup Aktif
30-49	Kurang Aktif
0-29	Tidak Aktif

2. Hasil Belajar

Analisis data yang digunakan untuk mengevaluasi keberhasilan belajar dilakukan melalui hasil tes yang diberikan pada setiap kegiatan pembelajaran. Jawaban tes

dimanfaatkan untuk menilai tingkat keberhasilan belajar. Analisis hasil tes ini dilakukan menggunakan rumus persentase sederhana sebagai berikut.

$$P = \frac{X}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan:

P = hasil belajar siswa secara individu

X = skor hasil belajar yang diperoleh siswa secara individu

SMI = skor maksimal ideal

Untuk mencari mean atau rata-rata hasil belajar siswa digunakan rumus sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M = Mean (rata-rata) hasil belajar siswa

$\sum X$ = jumlah nilai

N = banyaknya siswa

Untuk mencari persentase hasil belajar siswa digunakan rumus sebagai berikut:

$$M\% = \frac{M}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan:

M % = rata-rata persen

M = rata-rata hasil belajar

SMI = skor maksimal ideal

Persentase tingkat hasil belajar siswa yang diperoleh selanjutnya dikonversikan kedalam penilaian acuan patokan (PAP) skala lima dengan berpedoman pada kriteria seperti pada table berikut ini.

Tabel 2 Pedoman Konversi PAP Skala Lima tentang Tingkatan Data Hasil Belajar Siswa pada Kemampuan Membaca Komprehensif

Percentase (%)	Kriteria Aktivitas Hasil Belajar Siswa
85-100	Sangat Tinggi
70-84	Tinggi
50-69	Sedang
30-49	Rendah
0-29	Sangat Rendah

C. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Kondisi Awal

Sebelum penelitian dilaksanakan, terlebih dahulu peneliti melakukan prasurvei pada tanggal 30 Juli 2024 di SMP 1 Ponrang Selatan pada kelas VII dan dijumpai permasalahan dalam proses pembelajaran dan hasil belajar siswa pada mata

pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII SMP Negeri 1 Ponrang Selatan terlihat masih rendah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, proses pembelajaran yang dilakukan didominasi oleh metode ceramah yang kurang interaktif, sehingga siswa tampak kurang terlibat aktif dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan memahami materi yang diajarkan, sehingga pencapaian nilai mereka sebagian besar hanya mampu memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ≥ 76 .

Nilai tersebut dilihat dari hasil evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru, seperti nilai tugas, hasil ulangan harian, ulangan tengah semester, atau ulangan akhir semester. Selain itu, observasi terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, seperti kemampuan mereka menjawab pertanyaan, mengerjakan latihan soal, atau menunjukkan pemahaman terhadap materi, juga menjadi indikator. Berdasarkan analisis hasil tersebut, mayoritas siswa hanya mampu mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) tanpa menunjukkan peningkatan yang berarti dalam pemahaman mereka terhadap materi.

2. Siklus 1

a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan langkah awal yang dilakukan untuk mempersiapkan pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Pada tahap ini, peneliti merancang penggunaan metode role playing yang akan dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Beberapa persiapan yang dilakukan mencakup penentuan materi pembelajaran, perangkat pembelajaran, serta alat evaluasi yang mendukung pelaksanaan penelitian. Dalam tahap ini, peneliti merencanakan penerapan metode role playing sebanyak dua kali pertemuan dengan fokus pada materi pokok "Sebab-Sebab Rasulullah Hijrah" dan "Berita Gembira dari Kota Yatsrib". Hal-hal yang dilakukan dalam tahap ini adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan Materi Pokok, Peneliti menetapkan bahwa siklus I akan membahas materi "Sebab-Sebab Rasulullah Hijrah" dan "Berita Gembira dari Kota Yatsrib".
- 2) Mempersiapkan Perangkat Pembelajaran dengan menyusun RPP yang sesuai dengan metode role playing, menyiapkan lembar pengamatan untuk mencatat aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran, dan menyusun lembar tes berupa pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa.
- 3) Menyediakan Bahan Ajar untuk memastikan ketersediaan bahan ajar yang relevan seperti buku pegangan guru dan siswa yang akan digunakan selama proses pembelajaran berlangsung.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disusun sebelumnya akan diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Sebelum tindakan dimulai, peneliti terlebih dahulu memberikan *pretest* untuk mengukur tingkat kemampuan atau pengetahuan awal siswa dalam mata pelajaran pendidikan agama islam (PAI). Setelah setiap siklus pembelajaran, siswa akan diberikan *posttest* untuk mengevaluasi sejauh mana pemahaman mereka berkembang setelah penerapan metode *role playing*.

1) Pertemuan ke I Siklus I

Pertemuan pertama pada siklus I dilaksanakan pada hari selasa, 6 Agustus 2024, dengan durasi 2 x 40 menit. Materi yang dibahas mencakup sub pokok "Sebab-Sebab Rasulullah Hijrah" dan "Berita Gembira dari Kota Yatsrib" yang diajarkan

menggunakan metode role playing. Sebelum memulai pembelajaran, peneliti memberikan pretest untuk memperoleh nilai awal siswa dan mengevaluasi sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi tersebut. Langkah-langkah pembelajaran pada pertemuan pertama siklus I adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan Pendahuluan

- (1) Guru menyapa siswa dengan salam dan memastikan mereka siap mengikuti pembelajaran.
- (2) Guru memimpin doa sebelum memulai kegiatan pembelajaran.
- (3) Guru mengecek daftar hadir siswa.
- (4) Guru mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.
- (5) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui metode *role playing*.

b) Kegiatan Penyajian

- (1) Guru menjelaskan konsep yang akan dipelajari serta langkah-langkah metode *role playing*.
- (2) Guru meminta setiap kelompok memilih peran sesuai dengan teks skenario yang diberikan.
- (3) Guru membimbing setiap kelompok memahami skenario dan peran yang akan dimainkan.
- (4) Guru mempersilakan setiap kelompok untuk memainkan skenario di depan kelas.
- (5) Guru memimpin diskusi untuk mengevaluasi jalannya *role playing*, fokus pada kesesuaian peran dan pemahaman konsep.
- (6) Guru merangkum hasil diskusi dan memberikan klarifikasi tentang konsep yang dipelajari melalui *role playing*.
- (7) Guru meminta siswa untuk memberikan contoh situasi lain di mana konsep yang dipelajari dapat diterapkan.

c) Kegiatan Penutup

- (1) Guru menyimpulkan hasil pembelajaran dengan mengulangi poin-poin utama yang dipelajari dalam pembelajaran hari ini.
- (2) Guru memberikan beberapa soal refleksi terkait materi dan metode pembelajaran.
- (3) Guru menyampaikan gambaran singkat tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.

Selanjutnya pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa, 13 Agustus 2024. Peneliti masih bertindak sebagai pendidik yang dibantu guru wali kelas sebagai pengamat/observer. Adapun proses pelaksanaannya yaitu sebagai berikut:

2) Pertemuan ke II Siklus I

a) Kegiatan Pendahuluan

- (1) Guru menyapa siswa dengan salam dan memastikan mereka siap mengikuti pembelajaran.
- (2) Guru memimpin doa sebelum memulai kegiatan pembelajaran.
- (3) Guru mengecek daftar hadir siswa.
- (4) Guru mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari. Guru mengulas pengalaman siswa dari *role playing* pertemuan 1.
- (5) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui metode *role playing* dengan skenario lebih kompleks.

b) Kegiatan Penyajian

- (1) Guru menjelaskan konsep yang akan dipelajari serta langkah-langkah metode *role playing*.

- (2) Guru meminta setiap kelompok memilih peran sesuai dengan skenario yang mereka susun.
 - (3) Guru memberikan bimbingan jika diperlukan, dan siswa mempersiapkan peran masing-masing.
 - (4) Guru mempersilakan setiap kelompok untuk memainkan skenario di depan kelas.
 - (5) Guru memimpin diskusi untuk mengevaluasi jalannya *role playing*, fokus pada kreativitas siswa dan pemahaman konsep.
 - (6) Guru merangkum hasil diskusi dan memberikan klarifikasi tentang konsep yang dipelajari melalui *role playing*.
 - (7) Guru meminta siswa untuk membuat rencana aksi individu yang meneladani nilai perjuangan Nabi Muhammad SAW.
- c) Kegiatan Penutup
- (1) Guru menyimpulkan hasil pembelajaran dengan mengulangi poin-poin utama yang dipelajari dalam pembelajaran hari ini.
 - (2) Guru memberikan beberapa soal refleksi terkait materi dan metode pembelajaran.

Di akhir kegiatan juga, guru meminta siswa untuk mengerjakan posttest berupa 10 soal esai. Guru mengingatkan pelajaran berikutnya dengan menyampaikan gambaran singkat tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.

3) Observasi (Pengamatan)

Observasi atau pengamatan dalam penelitian ini adalah kegiatan penting yang dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan selama proses pembelajaran. Dalam kegiatan ini, pengamat mengamati secara langsung apa yang terjadi di dalam kelas, seperti bagaimana guru mengajar, bagaimana siswa belajar, dan bagaimana interaksi di antara mereka. Pengamatan ini membantu pengamat untuk mendapatkan informasi yang nyata tentang apa yang berjalan dengan baik dan apa yang perlu diperbaiki. Beberapa hal yang diamati mencakup perilaku siswa, cara mengajar guru, tingkat keterlibatan siswa, dan pencapaian tujuan pembelajaran. Observasi ini dilakukan agar dapat mengevaluasi proses pembelajaran dan mencari cara untuk membuatnya lebih baik kedepannya. Adapun beberapa hal yang diamati dari kegiatan pembelajaran, diantaranya yaitu:

A. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 1

Tabel 3 Persentase Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

No	Aktivitas yang Diamati	Pertemuan		Rata-Rata	Kriteria
		1	2		
1	Siswa menyimak dengan penuh perhatian saat guru menjelaskan tujuan pembelajaran.	62%	89%	75%	B (Baik)
2	Siswa mengajukan pertanyaan atau meminta klarifikasi terkait materi pembelajaran.	62%	88%	75%	B (Baik)
3	Siswa memilih peran yang sesuai dengan skenario pembelajaran.	68%	88%	78%	B (Baik)

4	Siswa menunjukkan antusiasme dan kemauan untuk mencoba peran baru.	62%	93%	77%	B (Baik)
5	Siswa aktif berkolaborasi dengan anggota kelompok untuk memahami skenario pembelajaran.	64%	87%	75%	B (Baik)
6	Siswa mengusulkan ide kreatif untuk menyempurnakan skenario yang akan dimainkan.	63%	88%	75%	B (Baik)
7	Siswa memainkan peran dengan percaya diri sesuai skenario yang disiapkan.	69%	90%	80%	B (Baik)
8	Siswa menggunakan ekspresi verbal dan non-verbal yang sesuai dengan karakter peran yang dimainkan.	65%	84%	75%	B (Baik)
9	Siswa berpartisipasi aktif dalam diskusi setelah memainkan peran.	65%	91%	78%	B (Baik)
10	Siswa mampu menghubungkan pengalaman bermain peran dengan konsep atau nilai pembelajaran agama.	65%	88%	76%	B (Baik)
11	Siswa melakukan refleksi atas pengalaman bermain peran selama pembelajaran berlangsung.	69%	86%	77%	B (Baik)
12	Siswa mampu mengaitkan pembelajaran yang diperoleh melalui bermain peran dengan penerapan nilai-nilai agama.	63%	85%	74%	B (Baik)
13	Siswa mengusulkan cara-cara kreatif untuk menerapkan pembelajaran dalam kehidupan nyata.	67%	91%	79%	B (Baik)
Nilai Rata-Rata		65%	88%	77%	B (Baik)

Berdasarkan data aktivitas belajar siswa yang tercantum dalam tabel 3, terlihat bahwa penerapan metode *Role Playing* menyebabkan peningkatan aktivitas siswa pada siklus I, baik pada pertemuan pertama maupun kedua. Adapun data aktivitas siswa pada siklus I, terlihat adanya peningkatan dalam berbagai aspek pembelajaran. Pada aktivitas pertama, siswa menyimak dengan penuh perhatian saat guru menjelaskan tujuan pembelajaran mencapai 62% pada pertemuan pertama, kemudian meningkat menjadi 89% pada pertemuan kedua, sehingga rata-rata aktivitas ini sebesar 75%. Pada aktivitas kedua, siswa mengajukan pertanyaan atau meminta klarifikasi terkait materi pembelajaran mencapai 62% pada pertemuan pertama dan meningkat menjadi 88% pada pertemuan kedua, dengan rata-rata sebesar 75%.

Pada aktivitas ketiga, siswa memilih peran yang sesuai dengan skenario pembelajaran mencapai 68% pada pertemuan pertama, meningkat menjadi 88% pada pertemuan kedua, dengan rata-rata sebesar 78%. Pada aktivitas keempat, siswa menunjukkan antusiasme dan kemauan untuk mencoba peran baru mencapai 62% pada pertemuan pertama dan meningkat menjadi 93% pada pertemuan kedua, dengan rata-rata sebesar 77%.

Pada aktivitas kelima, siswa aktif berkolaborasi dengan anggota kelompok untuk memahami skenario pembelajaran mencapai 64% pada pertemuan pertama, meningkat menjadi 87% pada pertemuan kedua, dengan rata-rata sebesar 75%. Pada aktivitas keenam, siswa mengusulkan ide kreatif untuk menyempurnakan skenario yang akan dimainkan mencapai 63% pada pertemuan pertama dan meningkat

menjadi 88% pada pertemuan kedua, dengan rata-rata sebesar 75%.

Pada aktivitas ketujuh, siswa memainkan peran dengan percaya diri sesuai skenario yang disiapkan mencapai 69% pada pertemuan pertama, meningkat menjadi 90% pada pertemuan kedua, dengan rata-rata sebesar 80%. Pada aktivitas kedelapan, siswa menggunakan ekspresi verbal dan non-verbal yang sesuai dengan karakter peran yang dimainkan mencapai 65% pada pertemuan pertama dan meningkat menjadi 84% pada pertemuan kedua, dengan rata-rata sebesar 75%.

Pada aktivitas kesembilan, siswa berpartisipasi aktif dalam diskusi setelah memainkan peran mencapai 65% pada pertemuan pertama, meningkat menjadi 91% pada pertemuan kedua, dengan rata-rata sebesar 78%. Pada aktivitas kesepuluh, siswa mampu menghubungkan pengalaman bermain peran dengan konsep atau nilai pembelajaran agama mencapai 65% pada pertemuan pertama dan meningkat menjadi 88% pada pertemuan kedua, dengan rata-rata sebesar 76%.

Pada aktivitas kesebelas, siswa melakukan refleksi atas pengalaman bermain peran selama pembelajaran berlangsung mencapai 69% pada pertemuan pertama, meningkat menjadi 86% pada pertemuan kedua, dengan rata-rata sebesar 77%. Pada aktivitas keduabelas, siswa mampu mengaitkan pembelajaran yang diperoleh melalui bermain peran dengan penerapan nilai-nilai agama mencapai 63% pada pertemuan pertama dan meningkat menjadi 85% pada pertemuan kedua, dengan rata-rata sebesar 74%.

Pada aktivitas ketigabelas, siswa mengusulkan cara-cara kreatif untuk menerapkan pembelajaran dalam kehidupan nyata mencapai 67% pada pertemuan pertama, meningkat menjadi 91% pada pertemuan kedua, dengan rata-rata sebesar 79%.

Secara keseluruhan, aktivitas siswa selama pembelajaran dengan metode *Role Playing* pada siklus I menunjukkan hasil rata-rata sebesar 77%, dengan kategori "Baik." Meski hasilnya cukup memuaskan, beberapa aspek masih memerlukan peningkatan lebih lanjut pada siklus berikutnya untuk mencapai hasil yang optimal.

B. Hasil Belajar Siswa Siklus 1

Evaluasi hasil belajar siswa dilakukan berdasarkan kemampuan mereka dalam menyelesaikan soal *pretest* dan *posttest* yang telah diberikan oleh guru kepada siswa kelas VII, yang terdiri dari 27 orang. Data mengenai hasil belajar siswa tercantum pada tabel 4, di bawah ini.

Tabel 4, Hasil Belajar Pra Siklus I dan Pasca Siklus I

Keterangan	Siklus I	
	Pra Siklus	Pasca Siklus
Nilai Rata-Rata	56	68
Nilai Tertinggi	75	92
Nilai Terendah	30	44
Siswa yang Tuntas	0	10
Siswa yang Tidak Tuntas	27	17
Persentase Tuntas	0%	37%
Persentase Tidak Tuntas	100%	63%

setelah penerapan metode *role playing* selama satu siklus dengan dua pertemuan, hasil belajar siswa mengalami perubahan yang signifikan. Pada pra siklus, seluruh siswa (100%) belum mencapai KKM (76), dengan semua siswa masuk dalam kategori tidak tuntas. Namun, pada pasca siklus, terjadi peningkatan yang menggembirakan, di mana 37% siswa berhasil melampaui KKM dan masuk dalam kategori tuntas,

sementara 63% siswa masih membutuhkan perbaikan. Hal ini menunjukkan adanya perkembangan positif dalam pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam setelah diterapkan metode *role playing*.

C. Siklus II

Setelah melakukan refleksi, maka siklus II akan dilaksanakan. Pada tahap ini, peneliti menyusun perencanaan ulang berdasarkan hasil siklus I. Tahapan dalam siklus II memiliki kesamaan dengan siklus I, yang meliputi: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi (pengamatan), dan refleksi.

a. Tahap Perencanaan

Berdasarkan refleksi yang diperoleh dari pelaksanaan siklus I, pada siklus II ini, perencanaan tindakan kelas akan difokuskan untuk merangsang partisipasi aktif siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang akan dipelajari. Rasulullah SAW dan Dakwah Nabi Muhammad SAW di Madinah," dengan pendekatan metode *role playing* untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam memahami peristiwa sejarah ini. Kemudian peneliti telah menyiapkan soal tes yang berbeda dari siklus I.

b. Pelaksanaan Tindakan

1) Pertemuan ke I Siklus II

Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan pada hari selasa, 20 Agustus 2024, dengan durasi 2 x 40 menit. Materi yang dibahas mencakup sub pokok "Perjalanan Hijrah Rasulullah SAW dan Dakwah Nabi Muhammad SAW di Madinah" yang diajarkan menggunakan metode *role playing*. Sebelum memulai pembelajaran, peneliti memberikan *pretest* untuk memperoleh nilai awal siswa dan mengevaluasi sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi tersebut. Langkah-langkah pembelajaran pada pertemuan pertama siklus II adalah sebagai berikut:

a. Kegiatan Pendahuluan

- (1) Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa, serta mengecek kehadiran siswa.
- (2) Guru memberikan apersepsi dengan menanyakan pengalaman siswa tentang pentingnya kerjasama dalam mencapai tujuan bersama.
- (3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini, yaitu memahami sejarah perjuangan Nabi Muhammad saw. periode Madinah.
- (4) Guru menjelaskan metode pembelajaran yang akan digunakan, yaitu *role playing*, dan langkah-langkahnya.
- (5) Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok untuk memulai kegiatan inti.

b. Kegiatan Penyajian

- (1) Guru membimbing siswa menyusun skenario.
- (2) Guru meminta setiap kelompok memilih peran sesuai dengan skenario yang disusun.
- (1) Guru memberikan bimbingan jika diperlukan, dan siswa mempersiapkan peran masing-masing.
- (2) Guru mempersilakan setiap kelompok untuk memainkan skenario di depan kelas.
- (3) Guru memimpin diskusi untuk mengevaluasi jalannya *role playing*, fokus pada kreativitas siswa dan pemahaman konsep.
- (4) Guru merangkum hasil diskusi dan memberikan klarifikasi tentang konsep yang dipelajari melalui *role playing*.

c. Kegiatan Penutup

- (1) Guru menyimpulkan hasil pembelajaran dengan mengulangi poin-poin utama.
- (2) Guru memberikan soal refleksi terkait materi dan metode pembelajaran.

- (3) Guru mengingatkan pelajaran berikutnya dengan gambaran singkat tentang strategi diplomasi Nabi Muhammad saw.

Selanjutnya pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa, 27 Agustus 2024. Peneliti masih bertindak sebagai pendidik yang dibantu guru wali kelas sebagai pengamat/observer. Adapun proses pelaksanaannya yaitu sebagai berikut:

2) Pertemuan ke II Siklus II

Selanjutnya pertemuan kedua dilaksanakan pada hari selasa, tanggal 27 Agustus 2024, dilakukan selama 2 x 40 menit. Materi sub pokok bahasan yaitu "Perjalanan Hijrah Rasulullah SAW dan Dakwah Nabi Muhammad SAW di Madinah". Adapun proses pelaksanaannya yaitu sebagai berikut:

a. Kegiatan Pendahuluan

- (1) Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa, serta mengecek kehadiran siswa.
- (2) Guru memberikan apersepsi dengan mengaitkan pembelajaran sebelumnya tentang strategi perjuangan Nabi Muhammad saw.
- (3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini, yaitu menyajikan strategi perjuangan Nabi Muhammad saw. periode Madinah.
- (4) Guru menjelaskan bahwa siswa akan kembali menggunakan metode *role playing*.
- (5) Guru membagi siswa ke dalam kelompok yang berbeda dari siklus sebelumnya.

b. Kegiatan Penyajian

- (1) Guru membimbing siswa menyusun skenario baru.
- (2) Guru meminta setiap kelompok memilih peran sesuai dengan skenario baru.
- (3) Guru memberikan bimbingan jika diperlukan, dan siswa mempersiapkan peran masing-masing.
- (4) Guru mempersilakan setiap kelompok untuk memainkan skenario di depan kelas.
- (5) Guru meminta siswa lain memberikan tanggapan terhadap kelompok yang tampil.
- (6) Guru memimpin diskusi untuk mengevaluasi jalannya role playing, fokus pada kreativitas siswa dan pemahaman konsep.
- (7) Guru memberikan penekanan pada strategi diplomasi dan persatuan yang dilakukan Nabi Muhammad saw.

c. Kegiatan Penutup

- (1) Guru menyimpulkan hasil pembelajaran dengan mengulangi poin-poin utama.
- (2) Guru memberikan soal refleksi terkait materi dan metode pembelajaran.

c. Observasi (Pengamatan)

A. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Pada siklus II, aktivitas belajar siswa dipantau dengan menggunakan lembar observasi yang telah dirancang oleh peneliti untuk membantu memantau jalannya pembelajaran secara sistematis. Dalam pelaksanaannya, peneliti bekerja sama dengan observer yang berperan aktif dalam mengamati setiap perkembangan dan aktivitas yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi ini dilakukan dengan tujuan untuk mencatat secara rinci dinamika pembelajaran, termasuk respon siswa, tingkat partisipasi, dan interaksi yang terjadi di kelas. Dari hasil observasi yang dilakukan selama dua kali pertemuan pada siklus II, berbagai data telah berhasil dikumpulkan dan disusun secara sistematis untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai aktivitas belajar siswa. Data tersebut dapat dilihat secara lebih terperinci pada tabel 5, berikut.

Tabel 5 Persentase Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

No	Aktivitas yang Diamati	Pertemuan		Rata-Rata	Kriteria
		1	2		
1	Siswa menyimak dengan penuh perhatian saat guru menjelaskan tujuan pembelajaran.	88%	98%	93%	A (Sangat Baik)
2	Siswa mengajukan pertanyaan atau meminta klarifikasi terkait materi pembelajaran.	90%	100%	95%	A (Sangat Baik)
3	Siswa memilih peran yang sesuai dengan skenario pembelajaran.	91%	91%	91%	A (Sangat Baik)
4	Siswa menunjukkan antusiasme dan kemauan untuk mencoba peran baru.	89%	96%	93%	A (Sangat Baik)
5	Siswa aktif berkolaborasi dengan anggota kelompok untuk memahami skenario pembelajaran.	89%	93%	91%	A (Sangat Baik)
6	Siswa mengusulkan ide kreatif untuk menyempurnakan skenario yang akan dimainkan.	93%	97%	95%	A (Sangat Baik)
7	Siswa memainkan peran dengan percaya diri sesuai skenario yang disiapkan.	91%	99%	95%	A (Sangat Baik)
8	Siswa menggunakan ekspresi verbal dan non-verbal yang sesuai dengan karakter peran yang dimainkan.	88%	99%	94%	A (Sangat Baik)
9	Siswa berpartisipasi aktif dalam diskusi setelah memainkan peran.	89%	99%	94%	A (Sangat Baik)
10	Siswa mampu menghubungkan pengalaman bermain peran dengan konsep atau nilai pembelajaran agama.	91%	93%	92%	A (Sangat Baik)
11	Siswa melakukan refleksi atas pengalaman bermain peran selama pembelajaran berlangsung.	89%	91%	90%	A (Sangat Baik)
12	Siswa mampu mengaitkan pembelajaran yang diperoleh melalui bermain peran dengan penerapan nilai-nilai agama.	89%	90%	89%	A (Sangat Baik)
13	Siswa mengusulkan cara-cara kreatif untuk menerapkan pembelajaran dalam kehidupan nyata.	88%	90%	89%	A (Sangat Baik)
Nilai Rata-Rata		89%	95%	92%	A (Sangat Baik)

Berdasarkan data aktivitas belajar siswa yang tercantum dalam tabel 5, terlihat bahwa penerapan metode *Role Playing* menyebabkan peningkatan aktivitas siswa pada siklus II, aktivitas siswa menunjukkan kemajuan yang luar biasa dalam setiap aspek pembelajaran. Dimulai dengan aktivitas pertama, di mana siswa menyimak dengan penuh perhatian saat guru menjelaskan tujuan pembelajaran, yang tercatat sebesar 88% pada pertemuan pertama, meningkat pesat menjadi 98% pada pertemuan kedua. Ini menunjukkan antusiasme siswa yang tinggi, dengan rata-rata mencapai 93%. Begitu pula pada aktivitas kedua, siswa yang mengajukan pertanyaan atau meminta klarifikasi terkait materi, tercatat mencapai 90% pada pertemuan

pertama dan mencapai puncaknya di 100% pada pertemuan kedua, dengan rata-rata 95%.

Pada aktivitas ketiga, pilihan peran siswa dalam skenario pembelajaran mencapai 91% pada kedua pertemuan, menunjukkan konsistensi yang sangat baik dengan rata-rata 91%. Aktivitas keempat, yang mengukur antusiasme siswa untuk mencoba peran baru, menunjukkan peningkatan signifikan: 89% pada pertemuan pertama, dan melonjak menjadi 96% pada pertemuan kedua, dengan rata-rata 93%.

Tidak kalah menarik, pada aktivitas kelima, siswa yang aktif berkolaborasi dalam kelompok untuk memahami skenario pembelajaran mulai dengan 89% dan meningkat menjadi 93% di pertemuan kedua, menghasilkan rata-rata 91%. Aktivitas keenam, di mana siswa mengusulkan ide kreatif untuk menyempurnakan skenario, juga menunjukkan pencapaian yang sangat baik, dengan 93% pada pertemuan pertama dan 97% pada pertemuan kedua, menghasilkan rata-rata 95%.

Di sisi lain, pada aktivitas ketujuh, siswa yang memainkan peran dengan percaya diri mengikuti skenario yang telah disiapkan tercatat 91% pada pertemuan pertama dan 99% pada pertemuan kedua, dengan rata-rata 95%. Aktivitas kedelapan, yang mengukur penggunaan ekspresi verbal dan non-verbal sesuai dengan peran, meningkat pesat dari 88% di pertemuan pertama menjadi 99% di pertemuan kedua, dengan rata-rata 94%.

Aktivitas kesembilan, di mana siswa berpartisipasi aktif dalam diskusi setelah memainkan peran, menunjukkan pencapaian luar biasa: 89% pada pertemuan pertama dan 99% pada pertemuan kedua, menghasilkan rata-rata 94%. Aktivitas kesepuluh, yang menilai kemampuan siswa untuk menghubungkan pengalaman bermain peran dengan nilai-nilai pembelajaran agama, menunjukkan hasil sangat baik: 91% pada pertemuan pertama dan 93% pada pertemuan kedua, dengan rata-rata 92%.

Aktivitas kesebelas, yang mengukur refleksi siswa terhadap pengalaman bermain peran, tercatat sebesar 89% pada pertemuan pertama dan meningkat menjadi 91% pada pertemuan kedua, dengan rata-rata 90%. Begitu pula pada aktivitas keduabelas, siswa yang mampu mengaitkan pembelajaran dengan penerapan nilai-nilai agama, mencatatkan hasil 89% pada pertemuan pertama dan 90% pada pertemuan kedua, dengan rata-rata 89%.

Akhirnya, pada aktivitas ketigabelas, siswa yang mengusulkan cara-cara kreatif untuk menerapkan pembelajaran dalam kehidupan nyata, menunjukkan peningkatan dari 88% menjadi 90%, dengan rata-rata 89%.

Secara keseluruhan, pembelajaran pada siklus II menunjukkan peningkatan yang luar biasa, dengan rata-rata 92%, yang masuk dalam kategori "Sangat Baik." Ini mencerminkan keberhasilan metode *Role Playing* dalam mendorong keterlibatan aktif dan pemahaman yang mendalam pada siswa, serta kemampuan mereka untuk mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan nyata. Sebuah pencapaian luar biasa yang menandakan keberhasilan metode ini dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

B. Hasil Belajar Siswa Siklus II

Hasil belajar siswa berikut ini menggambarkan efektivitas penerapan metode role playing dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VII SMP Negeri 1 Ponrang Selatan. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi keberhasilan proses pembelajaran yang telah diterapkan. Data lengkap hasil penelitian pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 6 berikut.

Tabel 6 Hasil Belajar Pra Siklus II dan Pasca Siklus II

Keterangan	Siklus II	
	Pra Siklus	Pasca Siklus
Nilai Rata-Rata	69	90
Nilai Tertinggi	80	100
Nilai Terendah	46	82
Siswa yang Tuntas	8	27
Siswa yang Tidak Tuntas	19	0
Persentase Tuntas	30%	100%
Persentase Tidak Tuntas	70%	0%

Berdasarkan Tabel 6, terlihat bahwa penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) membawa dampak yang luar biasa terhadap hasil belajar siswa. Sebelum pelaksanaan siklus, rata-rata nilai siswa hanya mencapai 69, dengan 30% siswa yang tuntas dan 70% siswa masih berada dalam kategori tidak tuntas. Kondisi ini menunjukkan adanya tantangan yang signifikan dalam mencapai KKM (76).

Namun, setelah pembelajaran melalui metode *role playing* dilakukan, rata-rata nilai siswa melonjak menjadi 90. Tidak hanya itu, nilai tertinggi mencapai 100, sementara nilai terendah pun sudah melampaui KKM dengan skor 82. Lebih menarik lagi, seluruh siswa (100%) berhasil mencapai ketuntasan belajar, menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang tertinggal dalam pemahaman materi.

Peningkatan yang signifikan ini mencerminkan bahwa metode *role playing* berhasil menciptakan pembelajaran yang interaktif, mendalam, dan menyenangkan, sehingga memotivasi siswa untuk lebih memahami materi dan mencapai hasil belajar yang maksimal.

C. Pembahasan

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas, yang terdiri dari dua siklus, dimana setiap siklusnya terdiri dari empat kali pertemuan. Langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum melakukan penelitian yaitu peneliti harus mengetahui kondisi awal peserta didik dengan cara peneliti melakukan kegiatan observasi ke sekolah terhadap peserta didik agar metode belajar yang akan diterapkan dapat sesuai dengan kondisi sebelumnya dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini menerapkan metode *Role Playing* yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Peningkatan tersebut dapat diketahui dari jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar mulai dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Berdasarkan pengamatan awal, proses pembelajaran cenderung monoton, dengan dominasi metode ceramah yang kurang efektif dalam menarik perhatian siswa. Siswa terlihat pasif dan kurang bersemangat, bahkan banyak di antaranya kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Kondisi ini berimbas pada rendahnya hasil belajar siswa yang hanya mencapai nilai sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 76, meskipun banyak yang berada di bawah angka tersebut. Kurangnya keterlibatan aktif dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran menjadi tantangan utama yang harus diatasi. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih inovatif, seperti metode *role playing*, untuk merangsang minat dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PAI.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan data aktivitas belajar siswa, dapat dilihat bahwa penerapan metode *Role Playing* memberikan dampak positif terhadap peningkatan aktivitas siswa, baik pada pertemuan pertama maupun kedua dari siklus I dan siklus II. Hal ini tercermin dari peningkatan signifikan dalam setiap aspek yang diamati, seperti perhatian siswa saat guru menjelaskan tujuan pembelajaran, keaktifan dalam mengajukan pertanyaan, serta antusiasme siswa dalam memilih dan memainkan peran. Peningkatan juga terlihat dalam kolaborasi antar kelompok dan keterlibatan dalam diskusi. Secara keseluruhan, aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan rata-rata sebesar 16% dari siklus I ke siklus II.

Penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VII SMP Negeri 1 Ponrang Selatan menunjukkan hasil yang signifikan antara Siklus I dan Siklus II. Pada Siklus I, hasil belajar siswa yang tuntas hanya sebesar 0%, dengan seluruh siswa masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 76, yang menunjukkan bahwa siswa kesulitan mencapai standar yang ditetapkan.

Namun, setelah penerapan metode *Role Playing* yang lebih interaktif dan melibatkan siswa dalam pembelajaran, hasil pada Siklus II mengalami perubahan yang sangat positif. Pada Siklus II, 100% siswa berhasil mencapai ketuntasan, dengan tidak ada siswa yang gagal. Peningkatan hasil belajar siswa tercatat sebesar 100%, dengan nilai rata-rata posttest meningkat secara signifikan dari 68 menjadi 90. Dengan demikian, penerapan metode *Role Playing* berhasil meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI, serta membantu mereka untuk memenuhi KKM 76 yang telah ditetapkan. Peneliti memutuskan untuk tidak melanjutkan penelitian ke siklus berikutnya karena target ketuntasan telah tercapai secara maksimal pada Siklus II.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan antar siklus, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan pada tiap siklus. Peningkatan tersebut dapat diketahui dari jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar mulai dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Ketuntasan hasil belajar peserta didik dari pra siklus tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 76. Pada siklus I, aktivitas siswa tercatat dengan rata-rata 77%, dan pada siklus II meningkat menjadi 92%, dengan peningkatan rata-rata sebesar 16%. Pada siklus I, tidak ada siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan pada siklus II, 100% siswa berhasil mencapai KKM dengan nilai rata-rata meningkat dari 68 menjadi 90. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode *role playing* berhasil meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Daftar Pustaka

- Adawiah, Eti Robiatul, and Siti Qomariyah, 'Peran Role Playing dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Matematika Kelas VII di SMPN 1 Sagaranten', *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3.1 (2023), pp. 144–62
- Adini Sri Nur Ayni. *Metode Bermain Peran*, Bengkalis: DOTPLUS Publisher, 2021.
- Aidah Siti Nur, *Cara Efektif Penerapan Metode dan Model Pembelajaran*, Yogyakarta: KBM Indonesia, 2020.
- Amin, Muliaty, Andi Abd Hamzah, and Humaerah Humaerah, 'Strategi Dakwah Muhammadiyah dalam Meningkatkan Kesadaran Beragama', *Jurnal Mercusuar*, 1.3 (2021) <<https://journal3.uin-alauddin.ac.id/index.php/mercusuar/article/view/19586>> [accessed 2 January 2025]
- Amrah. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS*. *Jurnal Teori dan Riset Pendidikan Islam (JTLR)*, 1(1), 90–100.
- Andi Arif, Pamessangi,. "Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Arab Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palopo," *AL IBRAH: Journal of Arabic Language Education* 2, no. 1 (2019): 11-24.
- Andi Arif, Pamessangi,. "Nilai-nilai Pendidikan Islam Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Bahasa Arab di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo." *Journal of Islamic Education* 4.2 (2021).
- Arikunto Suharsimi, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2021.
- Arifuddin, Arifuddin; Karim, Abdul Rahim. "Konsep Pendidikan" Islam. Didaktika: *Jurnal Kependidikan*, 2021.
- Gontina Rima, "Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal dan Interpersonal Anak di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung" Mahasiswa Universitas Negeri Raden Intan Lampung, 2019.
- Hasanah, Muwahidah Nur, and Wibawati Bermi, *Metode Pembelajaran PAI* (Cv. Azka Pustaka, 2022)
- Hasriadi, "Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi", *Jurnal Sinestesia*, 12, No. 1, (2022).
- Haryanto, Andi. (2021). "Strategi Peningkatan Mutu Pembelajaran melalui Metode Aktif di Sekolah Menengah." *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, UIN Palopo, 6(1), 45–56.
- Herawati, Neti, 'Implementasi Metode Pembelajaran Role Playing dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa di MTs Al-Hikmah Batanghari' (unpublished PhD Thesis, IAIN Metro, 2023) <<http://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/8546/>> [accessed 2 January 2025]
- Mayangarum, E, *Arisan di Kelas? Boleh Enggak Sih? (Sebuah Buku Hasil Penelitian Tindakan Kelas)* (GUEPEDIA)
- Mei, Pamungkas, 'Implementasi Metode Role Playing dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Krama Inggil pada Siswa Kelas II A di MI Al-Ittihaad Pasir Kidul Kecamatan Purwokerto Barat Kabupaten Banyumas' (unpublished PhD Thesis, IAIN Purwokerto, 2020)
- Muhaimin dan Abdul Majid, "Pemikiran Pendidikan Islam" , (Bandung: Trigenda Karya, 1993), h. 167.
- Munir Yusuf, "Pengaruh Pendidikan Bagi Perkembangan Anak Usia Dini," 1, no. April (2018): 31-38.

- Munir Yusuf, "Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Luwu", *Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, Vol. 1. N0. 2 2022.
- Mursalin, Nur, R. *Peningkatan Hasil Belajar Membaca Pemahaman dengan Menerapkan Model CIRC pada Siswa Sekolah Dasar*, (Vol. 1, No. 1). *Jurnal Teori dan Riset Pendidikan Islam*. IAIN Palopo.
- Muhaemin, M. A.; Ss, M. Pd I. *Mengembangkan Potensi Peserta Didik Berbasis Kecerdasan Majemuk*. Penerbit Adab, 2022.
- Munir, Yusuf, "Manusia Sebagai Makhluk Pedagogik". Didaktika: *Jurnal Kependidikan*, 2019.
- Ningrum Cahaya Dian, "Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Kotagajah Lampung Tengah" Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung, 2020.
- Rahmah, Sitti. (2022). "Efektivitas Metode Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI." *Jurnal Studi Islam dan Pendidikan*, UIN Palopo, 7(2), 89–101.
- Rayhan, Nur, Rizki Ananda, Muhammad Syahrul Rizal, and Ory Syafari Jamel Sutiyani, 'Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Bermain Peran pada Siswa Sekolah Dasar', *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7.1 (2023), pp. 42–56
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Rizallutfianto Mochamad, "Penerapan Metode Role Playing pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Tarik Sidoarjo" Mahasiswa Universitas Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2022.
- Tenri Ampa, A. (2021). *Pengaruh Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI*. *Jurnal Edukasi*, 6(2), 110–120.
- Toharudin Moh, *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasinya*, Tulung Klaten: Lakeisha, 2021.
- Yudha Rahmat Putra, *Motivasi Berprestasi & Disiplin Peserta Didik*, Pontianak: Yudha English Gallery, 2018.
- Yunus, Yusnita. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di SMA Negeri 7 Luwu Timur*. Skripsi. IAIN Palopo.